

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang ini, media *mobile* telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan. Jangkauannya pun sudah meluas ke berbagai aspek baik dari segi pendidikan, hiburan hingga meluas ke dunia bisnis. Kemajuan teknologi khususnya pada bidang *mobile* banyak sekali memberikan keuntungan dan kemudahan dalam penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja.

Salah satu sistem operasi yang saat ini semakin berkembang adalah android. Bisa dipastikan, jumlah perangkat berbasis android yang berada di tangan pengguna di Indonesia bakal bertambah secara signifikan.

Dengan semakin berkembangnya perangkat *mobile* serta teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi *mobile*. Perkembangan aplikasi *mobile* tersebut akhirnya memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan kita. Salah satunya adalah bidang perdagangan.

Namun pada bidang perdagangan biasanya teknologi hanya diterapkan pada suatu hal yang besar, seperti pada toko-toko besar, *minimarket*, *supermarket*, dan lain sebagainya. Dan jarang digunakan pada perdagangan *retail*.

Oleh karena itu, Distro Tallank membutuhkan suatu sistem berbasis Android yang dapat membantu pelanggan memperoleh informasi produk – produk terbaru secara cepat. Selain itu dapat mempermudah pemilik Distro dalam melakukan perhitungan tagihan dari pakaian yang dibeli pelanggan sehingga transaksi jual beli akan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “ Aplikasi Penjualan Pakaian Berbasis Android Pada Tallank Distro “

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi berbasis android untuk penjualan pakaian pada sebuah distro khususnya Tallank Distro, sehingga proses transaksi penjualan lebih efektif, dan efisien serta mampu meningkatkan kinerja pemilik .

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah proses penjualan pakaian yang dilakukan pada Tallank Distro masih bersifat manual. Sehingga pelanggan masih sulit untuk memperoleh informasi produk terbaru, waktu yang digunakan dalam proses penjualan pakaian masih sangat lama, perhitungan transaksi penjualan tidak akurat, serta kinerja pemilik Tallank Distro kurang efektif dan efisien.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Dalam melakukan perancangan dan membuat aplikasi berbasis android ini hanya dibatasi dari segi sistem informasi atau program aplikasinya saja. Selain itu, aplikasi berbasis android ini hanya digunakan untuk penjualan pakaian di sebuah distro khususnya Tallank Distro. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

- a. Aplikasi berbasis Android yang dibuat adalah aplikasi untuk penjualan pakaian di sebuah distro khususnya Tallank Distro.
- b. Proses pembayaran yang dilakukan masih secara COD ( Cash On Delivery )
- c. Pengaplikasiannya hanya sebatas pada wilayah pangkalpinang
- d. Data penjualan yang digunakan adalah data dari Distro Tallank periode 2016.

- e. Dalam pembuatan aplikasi penjualan pakaian ini penulis menggunakan perangkat lunak eclipse dan didukung dengan PHP sebagai penghubung database MySQL dan XAMPP sebagai server untuk menjalankannya.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Maksud dari penyusunan skripsi adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi strata 1 STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Membuat aplikasi berbasis Android untuk penjualan pakaian di sebuah distro, khususnya Tallank Distro.
- b. Mengatasi masalah – masalah penjualan pakaian yang ada pada Tallank Distro.
- c. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

- a. Mempermudah pelanggan memperoleh informasi produk – produk terbaru.
- b. Mempermudah pemilik distro dalam melakukan transaksi penjualan pakaian, mampu menghasilkan informasi total tagihan yang harus dibayar oleh pelanggan secara cepat dan tepat.
- c. Mampu meningkatkan kinerja pemilik Distro, khususnya Tallank Distro.

### **1.4 Metode Penelitian.**

Langkah-langkah dalam penulisan skripsi berjudul “Aplikasi Penjualan Pakaian Berbasis Android Pada Tallank Distro” ini adalah:

1. Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1) Observasi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung dengan hal – hal yang berkaitan dengan penjualan yang sekaligus bahan masukan untuk penulis skripsi ini.

2) Wawancara

Mempelajari dan menganalisa sistem yang sedang berjalan serta mendapatkan data langsung dari sumbernya dengan tanya jawab dan wawancara diharapkan informasi yang diperoleh benar – benar dapat dipertanggungjawabkan atas pertanyaan yang diajukan.

3) Studi perpustakaan

Dengan cara membaca buku – buku yang berkaitan dengan masalah penjualan. Penelitian ke perpustakaan ini secara teoritis sangat membantu didalam pembuatan skripsi ini.

2. Analisis

Mengidentifikasi masalah, menganalisis kelemahan sistem, menganalisis kebutuhan informasi pemakai dengan metode analisis SWOT, kemudian membuat laporan hasil analisis.

3. Analisis dan Rancangan

Dalam merancang aplikasi ini pastinya melakukan analisis seperti menganalisis apa saja tools yang akan digunakan, analisis sasaran dari aplikasi, dan data apa saja yang akan digunakan untuk melengkapi pembuatan aplikasi nantinya. Rancangan sebuah aplikasi yang akan dilakukan pada laporan skripsi ini merupakan suatu rancangan aplikasi mobile dimana akan ada form – form yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi aplikasi yang dirancang. Pengembangan sistem yang akan dibangun ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak orientasi objek dengan aktivitas yang focus pada pengembangan model dengan menggunakan Unified Model Language (UML).

4. Implementasi dan Pengujian

Implementasi hasil perancangan yaitu pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditetapkan. Dalam

pengujian aplikasi, peneliti akan melakukan simulasi menggunakan data buatan. Setelah dilakukan pengujian maka akan diketahui aplikasi sudah berjalan sesuai atau tidak. Jika didapat kekurangan atau kesalahan pada aplikasi maka peneliti akan melakukan evaluasi kembali untuk nantinya melakukan perbaikan pada aplikasi, sehingga pada tahap selanjutnya program dapat berjalan dengan sempurna.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab – bab tersebut:

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini awal yang mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, identifikasi masalah batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti

c. Bab III Pemodelan Proyek

Bab ini berisi mengenai isi dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti *objective* proyek, identifikasi *stakeholder*, identifikasi *deliverables*, penjadwalan proyek, RAB (rencana anggaran biaya), struktur tim proyek (hanya bila diperlukan), analisa resiko (*project risk*) (hanya bila diperlukan), *meeting plan* (hanya bila diperlukan).

d. Bab IV Analisis, Perancangan dan Implementasi

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Bab

ini point utamanya adalah analisis masalah, perancangan, dan implementasi sistem.

e. Bab V Penutup

Bab ini merupakan kesimpulan dan saran yang memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan). Penulis tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.